



Da comunicação de massa à comunicação em rede: reflexões sobre a convergência entre televisão e Internet¹

Letícia Passos Affini² – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” UNESP/FAAC - Bauru

Resumo

A pesquisa questiona as tecnologias de informação e comunicação e considera que os dispositivos tecnológicos possibilitam a hibridização de linguagens e dos sistemas semióticos. Desse modo, alteram a linguagem audiovisual pela recombinação de sistemas heterogêneos de significação, como também o modo de recepção através dos dispositivos móveis. A televisão aberta como a conhecemos hoje, não será a mesma televisão no futuro.

Palavras-chave

Audiovisual; Dispositivos Móveis; Produção de Conteúdo; Convergência; Tecnologias de Informação e Comunicação.

A virada do século XX coincide com a passagem da comunicação centralizada, vertical, unidirecional, denomina de comunicação de massa, para atingir à comunicação das redes interativas e cooperativas, também chamada de comunicação pós-massiva. Essa mudança introduzida pela Revolução da Informática implica no aparecimento de uma nova formalização da cultura mediada pelos dispositivos digitais fruto da confluência entre a comunicação, as telecomunicações e a informática.

Estamos entrando numa espécie de terceira natureza, como poderia sugerir o teórico canadense, Marshall McLuhan ao se referir à Revolução Eletroeletrônica, no início do século passado, que contribui para o surgimento do cinema, do impresso, do rádio, da televisão; meios privilegiados que levaram a uma mudança de percepção das relações de espaço e tempo (instantaneidade e simultaneidade), além de celebrar uma nova dimensão cognitiva, pautada no tecnicismo, que marcou a sociedade moderna.

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Audiovisual.

² Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ, Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP e graduada em Radialismo. É professora no Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP câmpus de Bauru. Desenvolve pesquisa na área de produção de conteúdo audiovisual para mídia móvel no Grupo de Estudos Audiovisuais. (affini@faac.unesp.br)



Porém, os inventos da era industrial mesmo tendo incidência sobre os processos de produção e sobre a aculturação de alguns setores dominantes, não foram capazes de produzir mudanças tão violentas como as que estamos vivenciando, na atualidade, diante da emergência do processo de digitalização de todos os âmbitos da cultura.

Esse novo tipo de formalização da vida social expandido pelas tecnologias da informação e da comunicação foi definido pelo teórico Muniz Sodré³, de “midiatização” ou bios-midiático que seria uma espécie de quarto âmbito existencial, onde predomina a esfera dos negócios, com uma qualificação cultural própria, denominada de tecnocultura. Em outros termos, a digitalização ou a virtualização de todas as instâncias da vida econômica, política, social, humana e espiritual implicaria numa nova dimensão da realidade, onde estariam implicadas ainda novas formas de sentir, perceber e conhecer o mundo. Muniz Sodré dirá que as novas tecnologias da comunicação e da informação vão introduzir mudanças nas categorias de espaço e tempo. Dessa forma, impulsionadas pela microeletrônica e pela computação ou informática, as neotecnologias inauguraram os elementos de tempo real (comunicação simultânea, instantânea e global) e de espaço virtual (criador por computador de ambientes artificiais e interativos), o que acaba tornando possível um outro regime de visibilidade da ordem do poder.

Ao mesmo tempo, aprendemos com Michel Foucault, na obra “Vigiar e Punir” (1975), que cada sociedade possibilita determinadas formas de enunciar e de dar visibilidade às instâncias do poder. Traçando uma espécie de genealogia das formas de poder, existentes tanto no regime soberano, no século XII quanto no regime disciplinar dos séculos XVIII e XIX até metade do século XX, Foucault nos lembra que a cada tipo de sociedade corresponderá mecanismos (dispositivos como o panóptico) que permitirão conhecer o real-histórico. Em outros termos, diríamos que cada sociedade constrói seus regimes de auto-representativos ou de visibilidade pública de si mesma.

Neste sentido dirá Muniz Sodré:

³ SODRÉ, M. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

No sistema moderno de comunicação das sociedades ocidentais, seja baseado na transmissão oral ou na escrita, as informações eram simplesmente representadas, isto é, apresentadas ao receptor numa forma isenta e dinâmica ou de seu fluxo original, o que implica com principais recursos de linguagem a palavra e o conceito. Nesta esfera movem-se o livro e a imprensa clássica, caracterizada pela ideologia política das liberdades civis e do discurso crítico. Porém, com as tecnologias do som e da imagem, constituiu-se o campo do audiovisual, e o receptor passou a acolher o mundo em seu fluxo, ou seja, fatos e coisas reapresentadas a partir da simulação de um tempo real, na verdade uma outra modalidade de representação [...]. (SODRÉ, 2002. p.16)

Ou seja, da mesma forma que Marshall McLuhan⁴ dividiu a História da Civilização, em três momentos distintos, de acordo com o impacto ocasionado pela tecnologia na produção do conhecimento: mundo tribalizado, mundo destribalizado e mundo retribalizado; Muniz Sodré acredita que a digitalização das esferas sociais supõe outra relação do espaço e do tempo, agora ancorados na aceleração do fluxo eletrônico e digital. Fala-se, por conseguinte, de “simulação” que a partir da confluência com o computador, digitaliza-se. Ou seja, temos uma informação veiculada por compressão numérica, passando nos atuais termos do analógico para o digital, embora os dois campos estejam em contínua interface.

Isso quer dizer que da mesma forma, que o mundo eletroeletrônico não aboliu a escrita, da mesma forma, o novo paradigma digital não anula as formas de representação mediadas pelos dispositivos analógicos. Ou ainda, a comunicação pós-massiva não representa a abolição da comunicação de massa, mas, ao contrário, apresenta-se como um processo de complexificação do momento anterior. Lembrando McLuhan, mais uma vez, entramos numa nova cadência ou numa nova ordem perceptiva e cognitiva, proporcionada pelas tecnologias da comunicação e da informação. Para Sodré decorre daí a conformação atual da tecnocultura, ou seja, uma cultura de simulação ou de fluxo, que faz da “representação apresentativa” uma nova forma de vida ou uma quarta bios.

Em outros termos, diríamos que a vida entra num novo registro onde novos modos de perceber, de sentir e de compreender passam a ser questionados e logo, aclimatados à rotina cotidiana. Já ouvimos que toda tecnologia nova traz consigo um ambiente que é considerado, num primeiro momento, corrupto e degradante; mas que aos poucos passa a ser incorporado ao cotidiano das pessoas, lembrando Marshall McLuhan.

⁴ MCLUHAN, M. A galáxia de Gutenberg.



Para Muniz Sodré, o atual regime de visibilidade, atesta a presença de um novo paradigma analógico-digital, que, conseqüentemente, vai introduzir novas variáveis técnicas, econômicas e políticas.

Muniz Sodré, dirá:

No âmbito das variáveis técnicas, a convergência digital reduz as barreiras materiais, permitindo a unificação da telefonia, radiodifusão, computação e imprensa escrita. Além disso, registra-se em determinados países uma tendência para a aproximação entre o campo comunicacional e toda e qualquer empresa que trabalhe com fluxo ou rede, a exemplo, da eletricidade, eletrônica e transportes. No âmbito da economia, a tendência, do lado da produção, é a fusão das indústrias setoriais, gerando conglomerados poderosos, enquanto do lado do consumo, prevê-se maior ajuste entre a oferta e a demanda (um exemplo, é a tv digital, de alta definição, que permite ao usuário montar o seu próprio programa); mas apesar dos discursos sobre o “acesso universal”, o consumo desses produtos é cada vez mais privatizado e socialmente diferenciado. Já no âmbito das políticas, na medida que a indústria da telefonia e da computação avançam sobre território tradicionalmente ocupado pela radiodifusão em circuito aberto, abrem-se as vias para o redesenho do controle político dos meios de comunicação; tais vias entretanto, dentro do atual modelo neoliberal para a mídia, favorecem o setor privado das comunicações. (SODRÉ, 2002. p.18)

Por outro lado, a expansão dos meios digitais, em que a rede tecnológica se confunde com o processo comunicacional favorecido pela aceleração no fluxo informacional, torna-se um ideário da sociedade pós-moderna, não é admissível se descartar outros registros espaço temporais agenciados pelos meios massivos que permitem um fluxo unidirecional, centralizado e vertical de informação. Portanto, não se pode recusar o modelo tradicional de mídia, pois,

... todos os modelos podem coexistir sincronicamente, num mesmo espaço social, desde que integrem num mesmo plano tecnológico e econômico. Assim, a convergência com computador com a televisão pode ascender, mas no interior do modelo neoliberal para o setor da mídia e das telecomunicações. É isto mesmo a dita “sociedade da informação”: um slogan tecnicista, maneado por industriais e políticos. (SODRÉ, 2002, p.20)

Portanto, para ele, esse impacto provocado pela tecnologia da comunicação e da informação nada tem de revolucionário; já que se trata, apenas de um processo de aceleração na hibridização de meios, acompanhado de reciclagem de conteúdos e que produzem novos efeitos sociais que são representados por um novo “ethos” social, ou



seja, formas distintas de vinculação entre subjetividades, decorrente da mediação no âmbito da tecnocultura.

Portanto, a passagem da comunicação de massa à emergência dos novos dispositivos tecnológicos nada deve, como já dissemos, de modo algum significar a extinção da mídia tradicional, mas a coexistência e mesmo a integração da esfera pública através da televisão, do rádio, dos jornais com o ciberespaço, onde são proeminentes as tecnologias digitalizadas do virtual. O que ocorre é a emergência de uma nova geração audiovisual, impulsionada pela virtualização das teletecnologias. Tal efeito estaria levando a uma evolução ou complexificação dos dispositivos audiovisuais que tem início com o cinema (primeira geração audiovisual), passando pela televisão massiva (combinação do espectro hertziano com financiamento publicitário e audiência cotidiana; em terceiro, a televisão fragmentada que se define por rede multiforme (satélite, cabo) e audiência não necessariamente cotidiana; finalmente chegamos a televisão interativa, que hibridiza televisão com computador e articula rede de banda larga com financiamento dependendo do tempo de utilização.

Os novos ambientes de comunicação vão unir cada vez mais soluções textuais, visuais e audiovisuais de uma forma integrada e atraente. Isso, para os críticos e pensadores da comunicação. Sem dúvida, este é o maior desafio enfrentado pelas Teorias da Comunicação que se desenvolveram, ao longo de mais de 80 anos, amparadas pelo paradigma da ideologização, manipulação e matemática dos sistemas de comunicação unidirecionais, pautados no modelo Emissor-Canal-Receptor, como também pelo ideário apocalíptico e/ou integrado das correntes que abordam a Cultura de Massa e a Indústria Cultural.

Para Pierre Lévy, “o ciberespaço pode ser definido como o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999. p.92). Essa definição, dirá Levy, inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (telegonia clássica), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Em outros termos, o que marca o ciberespaço⁵ é o caráter de fluidez e do processamento em tempo

⁵ Para Pierre Lévy, o termo “ciberespaço”, indica a abertura de um espaço de comunicação qualitativamente diferentes daquele que conhecíamos antes dos anos 80. Ele dirá que lingüística e



real das informações codificadas digitalmente. Além disso, a questão central do ciberespaço, na opinião de Pierre Lévy, não está relacionada, simplesmente, ao consumo de informações e serviços interativos, mas, sobretudo, ao seu caráter de promover um processo social de inteligência coletiva. E ele completa:

Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século. (LEVY, 1999. p. 93)

Por outro lado, Muniz Sodré vai lembrar que nenhuma máquina gera por si mesma, diretamente, poder ou modelos de organização coletiva; que decorrem, antes de mais nada, do modo de produção da vida social, que na atual ordem de flexibilização do modelo capitalista corresponde, obrigatoriamente, ao consumo de mercadorias e de bens simbólicos ou “imateriais”⁶. Daí surge a crítica de Muniz Sodré às implicações da crescente miditização das esferas da cultura, entendida, dentro da lógica da acumulação capitalista do mercado, que designa novas formas de relacionamento que fazem parte da eticidade pós-capitalista. Neste sentido, Muniz Sodré dirá que:

Emerge do mundo concebido como transmissão generalizada de mensagem em tempo real, um ethos catártico e imaginariamente redentor da miséria e exclusão social, que tende a agravar-se com a nova economia-mundo, tendencialmente excludente e restritiva da expansão da cidadania formal. O ciberespaço, a cibercultura, a ordem comunicacional advém na forma de um mundo paralelo investido de uma moralidade utópica, que sugere formas compensatórias de solidariedade, oscilantes entre uma religiosidade indefinida e uma interatividade democratista entre indivíduos virtualmente próximos, mas afetivamente distantes. (SODRÉ, 2002. p.81)

De outro modo, podemos dizer que não é possível extrair dos meios tecnológicos virtuais uma postura utópica quanto a possibilidade de uma formalização social mais democrática e participativa apenas pela acessibilidade instantânea ao arquivo universal. O que faz gerar necessariamente o conhecimento não está diretamente relacionado ao aumento da liberdade individual implícitas na recepção e apropriação dos produtos

conceitualmente, ciberespaço é mais adequado do que multimídia ou auto-estrada da informação. (LEVY: 1999, p193)

⁶ A automação do sistema produtivo ampliado pelas tecnologias consegue, hoje, transformar o trabalho mecanizado em trabalho vivo, ou seja, na produção de bens imateriais. Com isso, inferimos que os meios massivos e tradicionais estiveram à serviço da produção fordista e os meios pós-massivos corresponderiam à produção pós-fordista, na sociedade capitalista globalizada.



mediáticos; mas, isso já indica um caminho para um novo regime de visibilidade pública. Contudo, adverte Muniz Sodré (2002: 82) “Nada impede de que a realidade do mercado venha a separar, na rede cibernética, a transmissão da recepção, reconstituindo com outros sistemas “multicasting” o antigo “broadcasting” televisivo que não permite a interatividade e se configura no “velho monopólio da fala”.

Por sua vez, “mídia tradicional e web, em interface cada vez maior, produzem “desejo de virtual” e tentam simular, graças às ilusões de socialização em rede, uma tecnopia, em meio à miséria que cresce junto com a aceleração da modernidade e do desenvolvimento tecnológico de todas as estruturas. Da comunicação linear, centralizada e unidirecional caminhamos em direção ao horizonte da interação e cooperação expandidos pelos sistemas vituais. De que se trata na realidade, esse sentido interatividade e de cooperação que são próprios da estruturação e modelização dos discursos midiáticos digitalizados e, sobretudo, legitimado pelas instituições da sociedade tradicional ? A argumentação de Sodré⁷ a respeito desta questão, é a seguinte:

Na sociedade midiaticizada, o “príncipe⁸” muda de identidade e movimenta-se preferencialmente na atmosfera emocional dos costumes e das formas sensíveis de percepção (a eticidade, o reino dos fins morais), ao invés da contextualização histórica dos embates políticos, em que repercutiam fortemente no espaço público as lutas das facções vanguardistas contra as discriminações e em favor da igualdade social. Concorrendo também com a família e com a escola, instituições tradicionalmente afinadas com a orientação política dos jovens, o “príncipe” cria os seus próprios contextos afetivos, que não passam, em última instância, de cenários estéticos oferecidos à participação coletiva. (SODRÉ, 2006, p.166)

Partiremos, neste momento do trabalho, para uma reflexão sobre questões relativas à convergência entre televisão e internet. Centrado nas tecnologias que possibilitam a transmissão de vídeos via internet, questionaremos o modo como estes estão sendo inseridos nos portais brasileiros. É na convergência da televisão com a internet que nasce uma nova possibilidade de linguagem audiovisual que provocará mudanças profundas na forma de produzir e de consumir vídeos que têm como suporte o

⁷ SODRÉ, M. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.

⁸ O príncipe hoje é o “letrônico”, uma criação da mídia que ultrapassa o partido político, o sindicato “uma espécie de entidade nebulosa e ativa, presente e invisível, predominante e ubíqua, permeado continuamente todos os níveis da sociedade, em âmbito local, regional e mundial. Um intelectual coletivo e orgânico das estruturas e blocos de poder presentes, sempre em conformidade com os diferentes contextos sociais e político-econômicos desenhados no novo mapa do mundo.



computador.

Há muitas questões pertinentes à convergência entre televisão e internet, colocamos como principal a questão relativa ao conteúdo, a fusão exigirá a elaboração de conteúdos produzidos especificamente para o suporte digital. A simples transmissão da programação de uma emissora de televisão pela internet não concretiza a convergência, pois esta não promove a interação do usuário com programação. O usuário é obrigado a assistir a programação exatamente da mesma forma que em um televisor comum. A produção desses novos conteúdos requer investimentos por parte das empresas de software, hardware, entretenimento e tecnologias de transporte da informação. Esses conteúdos híbridos deverão integrar e dinamizar vários códigos e linguagens, ou seja, fundir a estética da televisão com a estética da internet. Os conteúdos específicos para internet provocarão alterações na linguagem audiovisual, e no modo como consumimos televisão, cinema e vídeo. Enfatizo a necessidade de produção de conteúdo específico para internet, não vejo a internet como um suporte novo para veiculação de conteúdo televisivo, devemos produzir conteúdos próprios para a internet levando em consideração todas suas especificidades.

A sofisticação é dada pela interatividade, a diferença mais marcante em relação à televisão, e que na internet temos canal de retorno, os dados vêm e vão caracterizando uma comunicação bidirecional, na televisão os dados só chegam o canal é unidirecional. O computador só funciona se o usuário estiver na sua frente, interagindo; a televisão fica ligada e vai retransmitindo a programação tendo ou não alguém para assistir. Caso o usuário pare de clicar, a máquina inteligente automaticamente colocará o monitor na página de descanso e, caso essa situação persista, colocará o HD em *stand-by*.

A comunicação dialógica entre usuário e veículo dada a partir do tráfego bidirecional da informação dentro do processo comunicacional é a principal alteração proveniente da convergência. A possibilidade de bidirecionalidade da nova linguagem fará com que o receptor interatue com a narrativa modificando a atual leitura de processos narrativos na televisão, que está diretamente determinada pelo uso redundante de alguns recortes já realizados e, por isso, facilmente reconhecidos e decodificados.



(...) Até chegarmos na linguagem cinematográfica (ou audiovisual), objeto de nossa reflexão, o ser humano criou diversas outras linguagens: a sonora/falada, a corporal/gestual, a visual, a escrita, etc. Essas linguagens, quando usadas em conjunto, geram novos sistemas lingüísticos, cada vez mais sofisticados.? (GERBASE, 2003. p. 20)

Um veículo novo demanda produção de novos conteúdos que, automaticamente, devem ser gerados para atender a demanda de diferentes formatos e gêneros narrativos que devem surgir espontaneamente. Contudo, é importante notar que, essas novas formas narrativas não implicarão na supressão de modelos já consagrados pela televisão convencional. Ao contrário, eles devem potencializar as características que especificam o audiovisual. A produção de novos conteúdos deve denotar ainda o surgimento da integração e a união entre os vários profissionais e empresas de áreas distintas. Designers, cineastas, radialistas, jornalistas, publicitários, artistas plásticos, roteiristas, deverão agregar maior qualidade às produções midiáticas que passarão conseqüentemente a envolver os setores da informática, radiodifusão e telecomunicação.

A convergência televisão e internet muda o modo de produção e de recepção de audiovisual. A recepção passa a ser isolada, cada usuário em um computador, como o sistema implica em navegação é por natureza solitário. Menos pelo aspecto físico do aparelho que poderia ser resolvido com as já existentes telas planas de alta resolução que se assemelham a quadros decorativos e podem ser visualizados em grupo e mais pela característica da interação pessoal na composição da programação individualizada, o usuário conectado à rede tem acesso a uma grande quantidade de informações e tem a possibilidade de selecionar o que quer ver, ler e ouvir, tem uma postura ativa, tem possibilidade de escolher. Para cada ação existe uma reação, o computador está o tempo todo chamando a atenção do usuário, por isso a navegação não existe no coletivo.

Essas mudanças exigem a construção de novos paradigmas. Portanto, não nos encontramos em condições de mostrar soluções, mas tão somente de propor possíveis caminhos para a convergência midiática que exige o desenvolvimento de uma nova linguagem para um meio que faz uso de interfaces gráficas, que permite a elaboração de mensagem híbrida e interativa.

A convergência televisão-internet é possível graças ao desenvolvimento da tecnologia *streaming*, ou seja, "fluxo contínuo" que possibilita a transmissão de áudio e vídeo através da Internet. A tecnologia apresenta três pontos fundamentais de estudo: o sistema de transmissão, o software e o hardware e a linguagem que concretiza sua existência. Nela o arquivo é dividido e transmitido em partes para o usuário que armazena as informações em *buffering*, de modo que não é necessário ter o arquivo completo no HD para dar início a reprodução, ou seja, para começar a assistir, essa é a diferença entre o *download* e o *streaming*, o usuário pode assistir ao audiovisual ao mesmo tempo em que ele é transmitido para o seu computador, ao contrário do sistema de *download* onde o usuário só terá acesso a informação quando o arquivo estiver completo no seu computador.

A televisão integrada ao ciberespaço, passa a não funcionar mais segundo o princípio da programação por horário ou grade de programação, mas propondo programas de geometria variável, explorando as possibilidades do novo meio. O horário nobre não é determinado pela emissora e sim pelo usuário, que terá poder de escolha tanto de horário como de peça audiovisual. As peças audiovisuais são disponibilizadas no portal, o usuário acessa e assiste o conteúdo de seu interesse.

O portal YouTube, site de compartilhamento gratuito de vídeo, disponibiliza *on-demand*, um leque de peças audiovisuais, é só clicar e assistir. O portal acolhe em um mesmo espaço de comunicação os programas das grandes indústrias geradoras de conteúdo amplo e variável como também conteúdo gerado pelo usuário, amador. O portal pode ser considerado o museu do audiovisual, podemos encontrar desde as produções antigas até as atuais, realizadas por grandes redes de televisão. Algumas empresas estão processando o portal por veicularem vídeos de sua propriedade sem autorização e sem uma compensação financeira para os que realizaram a produção dos vídeos. Já, outras empresas, cientes da impossibilidade de coibir a veiculação de seus conteúdos, estão fechando acordo e estabelecendo regras para a veiculação de seus conteúdos pelo YouTube.

O acesso às peças audiovisuais *on-demand* abala os paradigmas atuais da comunicação de massa. A audiência controla sua programação. Os jovens preferem passar seu tempo



livre jogando videogames ou navegando na internet, deixam, portanto, de assistir televisão. A questão foi abordada por Bill Gates⁹ no Fórum Econômico Mundial, realizado em Davos, na Suíça, em janeiro de 2007; ele afirma que os vídeos on-line irão revolucionar a televisão, e ainda que em breve a internet e televisão serão experimentadas conjuntamente, os computadores que possuem entrada para televisão e monitores de televisão que possuem entrada para computador. Assim, a televisão foi para a internet e a internet foi para a televisão.

O sistema de IPTV (*Internet Protocol Television*) disponibiliza a programação televisiva na internet, o usuário poderá assistir aos programas tanto na tela de televisão como no monitor do computador. Acrescentamos ao serviço o programa Joost que permite ao usuário de internet gravar programas de televisão em seu computador, discutir, em *chat*, com outros internautas, o conteúdo do programa, acessar *blogs* ou noticiários sobre o tema abordado, além de criar sua própria grade de programação. Tudo o que era passivo na televisão passa a ser interativo na internet.

A convergência promete um adensamento na audiência, já que cria maior interesse porque liga necessidades individuais a mentes coletivas, permitindo a transmissão de informações arquivadas em bancos de memórias que compõem um cérebro coletivo, vivo, que nunca pára: sempre há alguém conectado à rede, produzindo, pensando, analisando, transmitindo e combinando informações. Temos maior liberdade de expressão, no sentido, de um maior número de interações perceptuais. A mudança de produtor/receptor para consumidor/utilizador transformará os usuários do sistema em seus próprios produtores. Essa descentralização das produções vem acompanhada pelo barateamento das tecnologias produtivas e pela facilidade de uso das mesmas. Porém, neste novo contexto, não será possível identificar o emissor, porque ele é potencialmente um receptor, ou o receptor torna-se potencialmente um emissor. A relação de custo de produção também se modifica substancialmente na nova realidade tecnológica permitida no panorama atual. Com custos reduzidos e acesso aos mecanismos de produção, com câmeras digitais e programas de edição, as novas tecnologias reafirmam a inversão do papel de receptor passivo na figura do usuário que navega pela internet.

⁹ Notícia divulgada no site do Jornal Folha de São Paulo em 07 de fevereiro de 2007 em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr0702200729.htm>



Vale lembrar ainda que, o fato de nos comunicarmos em inglês, francês, alemão ou português não significa apenas usar um código, mas, sobretudo, propagar uma memória e adotar um programa. As operações simbólicas operam sobre as condições materiais que a sustentam. Uma revolução técnica implica em uma revolução mental. Tanto o veículo quanto a mensagem abrigam forças produtivas, operantes e transformadoras, com efeitos cognitivos, imaginários, sociais, políticos. Nenhum pode ser considerado inerte, passivo ou neutro.

Ver televisão é totalmente diferente de navegar na internet, a alteração desse modelo exige um processo de adaptação física e até emocional do ser humano, muitas experiências deverão ocorrer até que se consolide um novo modelo de comunicação que misture televisão e internet, com diferentes dosagens de características de uma e de outra. O computador construiu e deve manter um lugar de destaque nessa relação entre usuário e vídeo, por ser uma máquina inteligente, e personificar o grande desafio de fomentar a produção de conteúdos interativos com softwares de fácil manuseio e em uma interface extremamente amigável.

Uma forma autêntica de produção de informação nova ou original, somente será possível, quando os produtores lançarem-se como experimentadores de linguagem. Ou seja, enquanto criadores ou co-construtores de novos conteúdos produtores de sentido, onde a relação homem/máquina extrapole a funcionalidade da comunicação e se transforme em verdadeiros interpretantes e produtores de novas possibilidades cognitivas.

O conteúdo dos vídeos transmitidos via internet não podem ser iguais aos da televisão convencional, já que é outro veículo. O conteúdo para a televisão via internet está sendo apreendido, inventado e experimentado. A televisão é baseada no processo narrativo linear, ou seja, organiza uma mensagem em seqüência temporal baseada no princípio de causalidade, que aponta um conflito, intriga, solução e desfecho.

Os novos dispositivos tecnológicos possibilitam a hibridização de linguagens e dos sistemas semióticos gerando uma nova linguagem através da recombinação de sistemas heterogêneos de significação. Surge a intertextualidade. Na era das tecnologias virtuais,



a realidade da digitalização acabou com a fronteira entre veículos e textos, uma vez que a internet é uma estrutura eletrônica de armazenamento e troca de informação. A passagem do texto audiovisual para a forma digital possibilita uma sobrecodificação, que permite a ligação entre textos formando os hipertextos.

Os dispositivos multimídia são produtores e reprodutores da máquina narrativa, só que com uma grande diferença: transportam o leitor para dentro da ação, transformando-o em um *performer* que está ligado a uma trama narrativa. Assim, produtor e leitor transformam-se em uma única pessoa. Surge a narrativa elaborada por software que possibilitam a interferência do usuário. O usuário é quem toma as decisões, controla a narrativa, atualiza as associações possíveis em seqüências efetivas. Atualmente essas estruturas narrativas são encontradas em *games*. É necessário encontrar formas inteligentes de apresentar conteúdos audiovisuais na internet, podemos apontar o hiperdrama como sendo uma dela, pois deixa espaço para que o internauta construa a narrativa ao lê-la.

A referência básica para a produção de conteúdo audiovisual para internet é a televisão, para tanto devemos desenquadrar a televisão. Não podemos ignorar que a internet é mais ativa. Nela existe a escolha e a relação com o tempo também é diferente. A produção de conteúdo é hoje o diferencial para conquistar a audiência em qualquer meio de distribuição. Equipamentos e softwares não são problemas para os produtores. Apesar de diferenças abissais entre televisão e internet, sobretudo em aspectos como escolha e tempo, a televisão já não é só televisão, uma vez que telecomunicações e televisão estão se misturando cada vez mais. A televisão aberta como a conhecemos hoje, não será a mesma televisão no futuro. E, não sendo mais a mesma, muda a forma de produzir televisão, muda a alma da televisão, e mudam as relações de forças dos grupos de mídia envolvidos nos processos de produção e distribuição.

Os novos dispositivos tecnológicos possibilitam a hibridização de linguagens e dos sistemas semióticos gerando uma nova linguagem através da recombinação de sistemas heterogêneos de significação. Surge a intertextualidade. Na era das tecnologias virtuais, a realidade da digitalização acabou com a fronteira entre veículos e entre textos, uma vez que a internet é uma estrutura eletrônica de armazenamento e troca de informação.



A passagem do texto audiovisual para a forma digital possibilita uma sobrecodificação, que permite a ligação entre textos formando os hipertextos. Existem pontos de cruzamentos entre a televisão e a internet, porém esse novo suporte que vai além das possibilidades da televisão convencional, é o que mais se adapta aos novos formatos narrativos. Por outro lado, ele pode ser usado como uma mera máquina de reprodução de uma linguagem que já existe em um veículo novo, e não a criação de uma linguagem nova. O futuro é próspero, cheio de novidades e possibilidades, seja pelo acesso por meio da televisão digital, computador ou mídias móveis. Não podemos cair no erro de profetizar que a mídia pós-massiva irá excluir a mídia massiva ou vice-versa. Para que exista a mídia pós-massiva temos que ter a mídia massiva, uma não exclui a outra, elas caminham juntas.

Para a concretização da convergência internet e televisão, no Brasil, é necessário: a produção de conteúdo específico para a internet; o estabelecimento do modelo de negócio, ou seja, a lei que estruturará o setor e a reestruturação da rede facilitando o tráfego de informações.

Da comunicação dialógica possibilitada pela internet nasce uma nova possibilidade de linguagem que provocará mudanças profundas em nossos hábitos e comportamentos, fazendo-nos reavaliar, sobretudo, o nosso conceito sobre o veículo e suas funções sociais. Portanto, não nos encontramos em condições de mostrar soluções, mas tão somente de propor possíveis caminhos para a convergência televisão e internet.

Referências bibliográficas

BAUMAN, Z. **O mal estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: 2001.

_____. **Modernidade líquida**. RJ: Zahar, 2000.

DELEUZE, G. & GUATARRI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**, v.1. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995.



GERBASE, Carlos. **Impacto das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Tese de doutorado em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: 2003.

GUATTARI, Felix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras, 1992.

JOHSON, S. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da inteligência**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1993.

LYOTARD, J. **A condição pós-moderna**. Lisboa: Gradiva, 1989.

LUHMAN, N. **A realidade dos meios de comunicação**. São Paulo: Paulus, 2001.

LOPES, M. I. V (org). **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2003.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MORIN, E. **Para sair do século XX**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. **Cultura de massa no século XX: O espírito do tempo**. Rio de Janeiro: Forense, 1975.

_____. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1999.

SODRÉ, M. **Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

_____. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.